BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisa merupakan tahap yang sangat berpengaruh terhadap tahap selanjutnya, yaitu perancangan, dimana tujuannya adalah untuk mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem serta mendefinisikan permasalahan sistem yang tidak terdeteksi pada saat perumusan masalah.

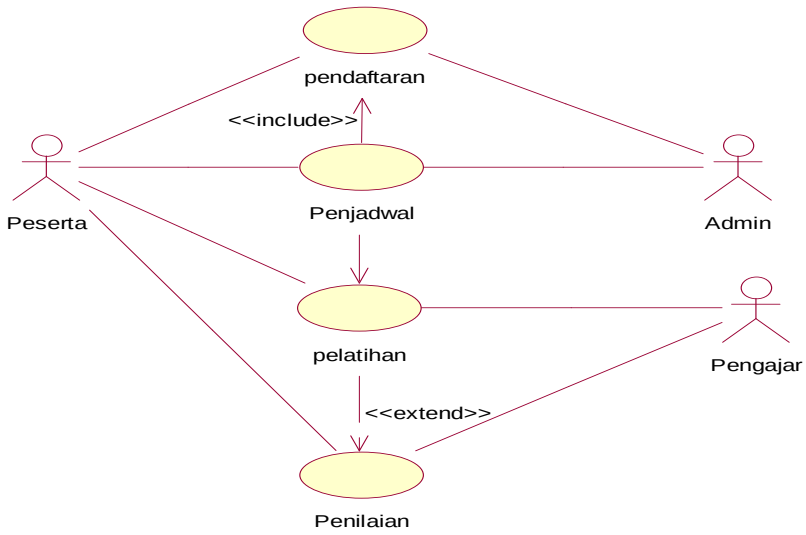
4.1.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisis difokuskan pada sistem pembelajaran yang terjadi pada Delima kuliner Surabaya (DKS). Berdasarkan metode analisis yang digunakan, maka berikut merupakan gambaran sistem yang sedang berjalan secara umum :

1. Proses pendaftaran dilakukan masih sangat manual dengan cara peserta mendatangi tempat pelatihan dan mengisi form pendaftaran, dimana kendala untuk peserta adalah waktu yang harus diluangkan untuk mendatangi DKS.
2. Dalam proses pembayaran, peserta harus menyediakan uang tunai dan sekaligus menyerahkan form pendaftaran agar langsung di buatkan admin tanda bukti pembayaran untuk peserta sebagai syarat bisa mengikuti pelatihan di DKS.

3. Untuk proses penjadwalan sendiri hanya disesuaikan dengan pengambilan paket oleh peserta, karena disamping jadwal sudah disesuaikan admin juga tidak perlu membuat jadwal baru untuk peserta yang baru masuk.
4. Pada proses pelatihan, pengajar memberikan pelatihan sesuai dengan modul yang telah disiapkan sesuai paket, setiap pertemuan peserta akan diberikan pelatihan berupa praktek secara langsung sesuai dengan silabus modul untuk dapat memperdalam pemahaman terhadap pelatihan yang dipelajari maka peserta diperbolehkan konsultasi langsung terhadap pengajar contohnya dengan diskusi. Setelah peserta mengikuti pelatihan selama semester maka akan dilakukan test akhir untuk menentukan *great* peserta, dan penilaian akan langsung diberikan oleh pengajar (*chef*) .

Use Case yang sedang berjalan



Gambar 4.1 Use Case Sistem yang sedang berjalan

Deskripsi Use Case yang sedang berjalan

1. Nama Use Case : Proses pendaftaran

   Aktor : Sekertaris dan peserta

   Deskripsi :Meliputi proses pendaftaran dengan mengisi form dan dserahkan ke admin untuk dicatat dalam pembukuan.

2. Nama Use Case : Penjadwalan

   Aktor : Sekertaris dan peserta

   Deskripsi : Jadawal telah diatur oleh admin sesuai dengan paket pelatihan yang diambil oleh peserta dan dilampirkan didalam modul.

3. Nama Use Case : Pelatihan

   Aktor : Pengajar dan peserta

   Deskripsi : Peserta mengikuti pelatihan yang berkala sesuai jadwal dan akan ujian dimana pengajar akan melakukan penilaian untuk menentukan *great* sertifikat untuk peserta.

4. Nama Use Case : Pembuatan laporan

   Aktor : Sekertaris

   Deskripsi : Admin membuat laporan setiap bulan untuk diberikan kepada pimpinan DKS yang meliputi laporan peserta dan laporan keuangan

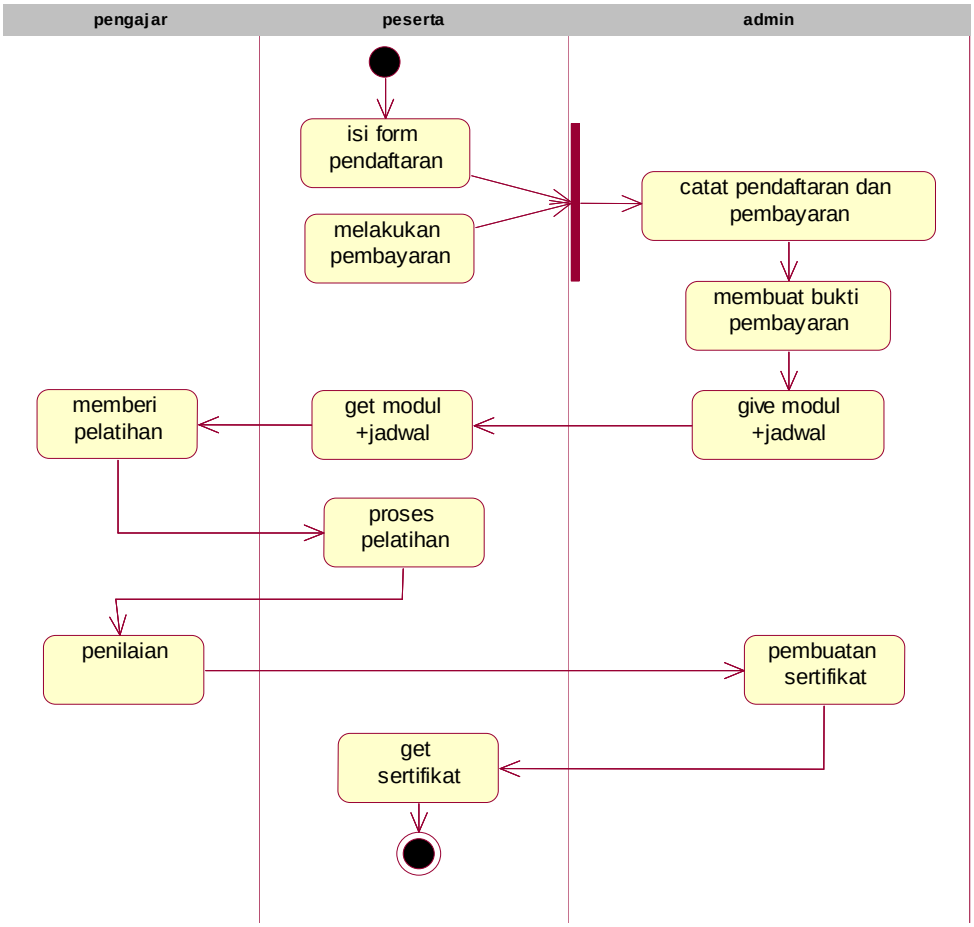
5. Nama Use Case : Penilaian

   Aktor : Pengajar dan peserta

   Deskripsi : Pengajar memberikan penilaian pada peserta pada saat ujian praktek terakhir, dimana penilaian tersebut meliputi tiga komponen yaitu cita rasa, tekstur makanan dan kebersihan.

4.1.1.1 Activity

Diagram



Gambar 4.2 Activity Diagram yang sedang berjalan

4.1.2 Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

Dari sistem pelatihan yang sedang berjalan Pada DKS, maka pengembangan sistem dengan memanfaatkan teknologi informasi perlu dilakukan untuk dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi peserta agar bisa mengatasi berbagai kemungkinan masalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 evaluasi sistem yang sedang berjalan

No	Permasalahan	Bagian	Pemecahan
1.	Tidak ada media penunjang pelatihan yang memungkinkan pengajar dapat komunikasi dan interaksi langsung dengan peserta dimanapun dan kapan pun.	Pengajar dan peserta	Media komunikasi *Online* yang dapat digunakan sebagai wadah interaksi antara pengajar dan murid tanpa terbatasi oleh ruang dan waktu.
2.	Belum ada media penunjang untuk para calon peserta mendaftar secara online tanpa harus mendatangi DKS.	Peserta	Sistem *online* yang memungkinkan calon peserta dapat mendaftar tanpa terbatasi oleh ruang dan waktu.

3.	Belum ada media penyaluran informasi yang efektif dari pihak Admin.	Admin	Sistem *online* yang memungkinkan penyaluran informasi dapat berjalan secara efektif misalnya informasi event, tips dan pengumuman penting tentang pelatihan DKS.
4.	Belum ada sistem yang dapat membantu admin untuk mempermudah dalam pembuatan laporan, dan penyimpanan database secara otomatis.	Admin	Sistem yang memungkinkan admin dapat mencetak laporan peserta hingga laporan keuangan serta dapat mengecek data apapun ke dalam database dengan lebih cepat dan mudah.
5.	Belum adanya layanan terhadap publik.	Publik	Dibuat aplikasi penunjang pembelajaran berbasis web ini, sebagai bagian dari pelayanan kepada publik sehingga publik dapat melihat info

			tentang DKS dan mencari resep makanan tanpa harus menjadi Peserta DKS.
6.	Tidak ada media penunjang pelatihan yang memungkinkan peserta dapat melihat jadwal dan mendownload materi, modul, video atau pendukung pelatihan lainnya.	Peserta	Sistem *online* yang memungkinkan peserta dapat mendownload fitur-fitur yang ada seperti mendownload jadwal, modul atau pendukung lainnya agar lebih efektif dan efisien.
7.	Belum ada media yang membantu pengajar dalam memberikan materi atau tips-tips yang dapat membantu kesulitan peserta dalam melakukan pelatihan.	Pengajar	Sistem *online* yang memungkinkan pengajar dapat meng upload materi yang dapat mendukung proses pelatihan peserta tanpa dibatasi ruang dan waktu.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang diinginkan, dan untuk menggambarkan secara jelas proses-proses yang diinginkan oleh *user*. Sesuai dengan metode pendekatan yang digunakan dalam pendekatan *object oriented*, maka metode yang digunakan untuk menggambarkan seluruh proses dan objek adalah *Unified Model Language*.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem adalah sebagai gambaran umum pengembangan sistem usulan yang dapat memberikan spesifikasi sistem usulan perangkat lunak kepada pengguna dengan menganalisis kelemahan-kelemahan dalam sistem yang sudah ada yang mengembangkan sistem yang telah ada demi kepuasan, kenyamanan dan kemudahan.

Tujuan perancangan web pelatihan kuliner pada DKS adalah sebagai berikut:

a. Memudahkan para calon peserta yang hendak mendaftar sebagai peserta pelatihan tanpa harus datang langsung ke tempat karena bisa mendaftar secara online.
b. Memudahkan peserta yang ingin mencari informasi tentang jadwal, kegiatan dan tips-tips yang dibutuhkan sampai dengan mendapatkan modul tanpa harus datang dan bertanya kepada petugas admin karena seluruh informasi yang dibutuhkan akan ditampilkan pada website ini.
c. Membuat sistem informasi berbasis web untuk memudahkan peserta mengakses informasi mengenai pelatihan DKS.

d. Menjadi media komunikasi online yang dapat digunakan sebagai wadah interaksi antara peserta dan pengajar.
e. Mempermudah bagian sekertaris untuk membuat laporan peserta dan keuangan agar lebih efisein dan terkomputerisasi sehingga resiko kehilangan data dapat diminimalisir, dan pencarian data apabila dibutuhkan akan cepat terpenuhi.
f. Memudahkan admin dalam mencetak sertifikat sehingga tidak memerlukan tempat dan meminimalisir resiko kehilangan.

Adapun perancangan ini meliputi:

1. Perancangan *Use case diagram* dan skenarionya
2. Perancangan *Activity diagram*
3. Perancangan *sequence diagram*
4. Perancangan *collaboration diagram*
5. Perancangan *component diagram*
6. Perancangan *deployment diagram*
7. Perancangan *class diagram*

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang diusulkan

Sistem informasi pelatihan DKS berbasis online ini dapat digambarkan sebagai bentuk sebuah fasilitas yang menyediakan informasi-informasi tentang DKS dari mulai informasi jadwal, event, forum diskkusi, profil pengajar, paket

pelatihan yang semuanya bisa diakses oleh publik pada umumnya dan oleh calon peserta dan peserta DKS.

Selain itu sistem informasi ini juga mendukung pendaftran secara online dimana calon peserta yang hendak mendaftar bisa mendaftar secara online agar bisa menjadi peserta dan mennggunakan fitur-fitur yang ada dalam website DKS asal memenuhi beberapa syarat dan ketentuan yang berlaku dari pihak DKS. Sehingga peserta tidak perlu datang lagi ke tempat untuk sekedar menanyakan informasi mengenai DKS ataupun untuk menjadi anggota DKS.

Dengan adanya perancangan informasi pelatihan DKS berbasis online ini diharapkan akan memudahkan para peserta yang ingin mencari informasi dan peserta yang ingin menggunakan fitur-fitur dalam website untuk kepentingan pelatihan, serta memudahkan dari pihak DKS untuk memberikan informasi-informasi yang berkaitan dengan pelatihan DKS. Pada intinya sistem informasi berbasis web ini akan lebih memperkenalkan DKS ke masyarakat luas.

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Setelah melihat sistem yang sedang berjalan dan telah mengevaluasi sistem, maka prosedur sistem yang diusulkan adalah:

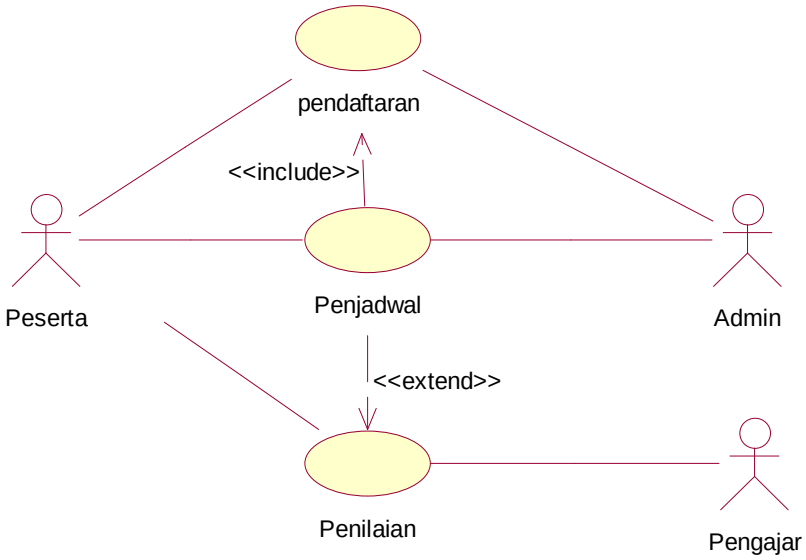
1. Sekertaris memasukan informasi-informasi yang berkaitan dengan DKS untuk dapat diakses oleh masyarakat yang ingin mengenal dan mengetahui tentang DKS.
2. Publik yang berkunjung ke *web* DKS dan tidak mendaftar sebagai peserta maka hanya dapat mengakses informasi biasa seperti profil, alamat hotel,

paket pelatihan, download video dan foto kegiatan pelatihan, profil pengajar, buku tamu dll.

3. Calon peserta yang sudah mendaftar maka akan mendapatkan user name dan password yang dikonfirmasi admin melalui email yang dicantumkan calon peserta pada form pendaftaran.
4. Peserta dapat menggunakan fitur-fitur yang ada di dalam website tersebut denga cara log in terlebih dahulu dengan user name dan password yang sudah dikonfirmasi oleh admin, jika peserta ingin mengubah password maka harus mengikuti prosedur yang sudah di berikan di website tersebut.
5. Dengan membuka website DKS maka peserta dapat menggunakan fitur-fitur diantaranya download resep, menggunakan forum diskusi langsung dengan pengajar, mendownload modul, jadwal, hingga mengupload (flv,doc,jpg).
6. Dengan website ini juga pengajar dapat sharing masalah kuliner, tips sampai dengan materi modul dan informasi kegiatan.
7. Untuk admin juga dapat mennggunakan website ini untuk mengecek data peserta dan keuangan kapan pun diperlukan, dan admin juga dapat memeberikan informasi apapun tentang DKS baik kepada masyarakat aupun peserta.

4.2.3.1 Use Case Usulan

1. **Use Case Sistem informasi DKS**



Gambar 4.3 use case sistem usulan

1. **Skenario *Use Case* Pendaftaran**

Interaksi antara aktor pengguna, yaitu peserta dan admin dengan *use case* Pendaftaran dijelaskan dalam *use case* skenario sebagai berikut :

Aktor : Peserta dan Admin

Skenario : Pendaftaran

Tabel 4.2 Skenario *Use Case* Pendaftaran

PESERTA	REAKSI SISTEM
1. Pilih menu *pendaftaran*	
	2. Tampil form *pendaftaran user*
3. Tentukan *jadwal*	
4. Input data pendaftaran	
	5. Verifikasi kelengkapan data
	6. Simpan data
7. Pilih menu *konfirmasi*	
	8. Tampil form *konfirmasi pembayaran*
9. Input data transaksi dan bukti pembayaran	
	10. Verifikasi kelengkapan data
	11. Simpan data

ADMIN	REAKSI SISTEM
1. Login kedalam sistem *username dan password	
	2. Verifikasi login
	3. Login sukses, masuk kedalam menu *user*/admin.
4. Pilih menu *konfirmasi*	
	5. Tampil form *pengelolaan data kursus*
6. Memilih kegiatan yang akan dilakukan *(confirm, bukti transfer, hapus)* pada *form* Verifikasi kelengkapan data	**7.** Jika memilih *confirm* sistem melakukan proses penambahan data pada basis data peserta/jika memilih *bukti transfer*, sistem akan menampilkan tanda bukti transfer yang sudah di upload oleh peserta pada saat pendaftaran/jika memilih *hapus*, sistem akan melakukan penghapusan data.
	8. Simpan hasil kegiatan konfirmasi *(confirm, bukti*

	transfer, hapus)
	9. Sistem akan menghapus secara otomatis pada saat 3 x 24 jam tidak ada konfirmasi dari peserta.

2. Skenario *Use Case* Penjadwalan

Interaksi antara aktor pengguna, yaitu peserta dan admin dengan *use case* Penjadwalan dijelaskan dalam *use case* skenario sebagai berikut :

Aktor : Peserta dan admin

Skenario : Penjadwalan

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* penjadwalan

ADMIN	REAKSI SISTEM
1. Login kedalam sistem *username dan password	
	2. Verifikasi login
	3. Login sukses, masuk kedalam menu *user*/admin.
4. Pilih menu *jadwal*	

	5. Tampil menu *pembuatan jadwal*
6. Pilih *Update*	
7. Isi data jadwal dengan lengkap dan benar	
	8. Verifikasi kelengakapn data jadwal
	9. Simpan data jadwal
10. Pilih *jadwal*	
	11. Tampil menu *Detail jadwal perbulan*
12. Jika ingin menghapus jadwal, pilih *hapus*, dan sistem akan melakukan penghapusan data.	13. Jadwal yang bisa dihapus hanya Jadwal yang belum dipilih oleh Pendaftar baik yang sudah Konfirmasi, Belum Konfirmasi, ataupun Waiting List.
PESERTA	**REAKSI SISTEM**
1. Buka website DKS	
	2. Tampil website DKS

	3. Tampil jadwal
4. View jadwal	

5. Skenario *Use Case* penilaian

Interaksi antara aktor pengguna, yaitu Pengajar dan peserta dengan *use* penilaian dijelaskan dalam *use case* skenario sebagai berikut :

Aktor : Pengajar, admin dan peserta

Skenario : Penilaian

Table 4.4 Skenario *Use Case* Penilaian

PENGAJAR	REAKSI SISTEM
1. Login kedalam sistem *username dan password	
	2. Verifikasi login
	3. Login sukses, masuk kedalam menu *user*/pengajar.
4. Pilih menu *jadwal*	

	5. Tampil menu *jadwal mengajar*
6. Pilih *isi nilai* **pilih type paket*	
7. Inputkan nilai	
	8. Verifikasi kelengkapan data
	9. Simpan
PESERTA	**REAKSI SISTEM**
1. Login kedalam sistem *username dan password	
	2. Verifikasi login
	3. Login sukses, masuk kedalam menu *user*/peserta.
4. Pilih menu *nilai*	
	5. Tampil menu *nilai*
	6. Tampil nilai
ADMIN	**REAKSI SISTEM**
1. Login kedalam sistem	

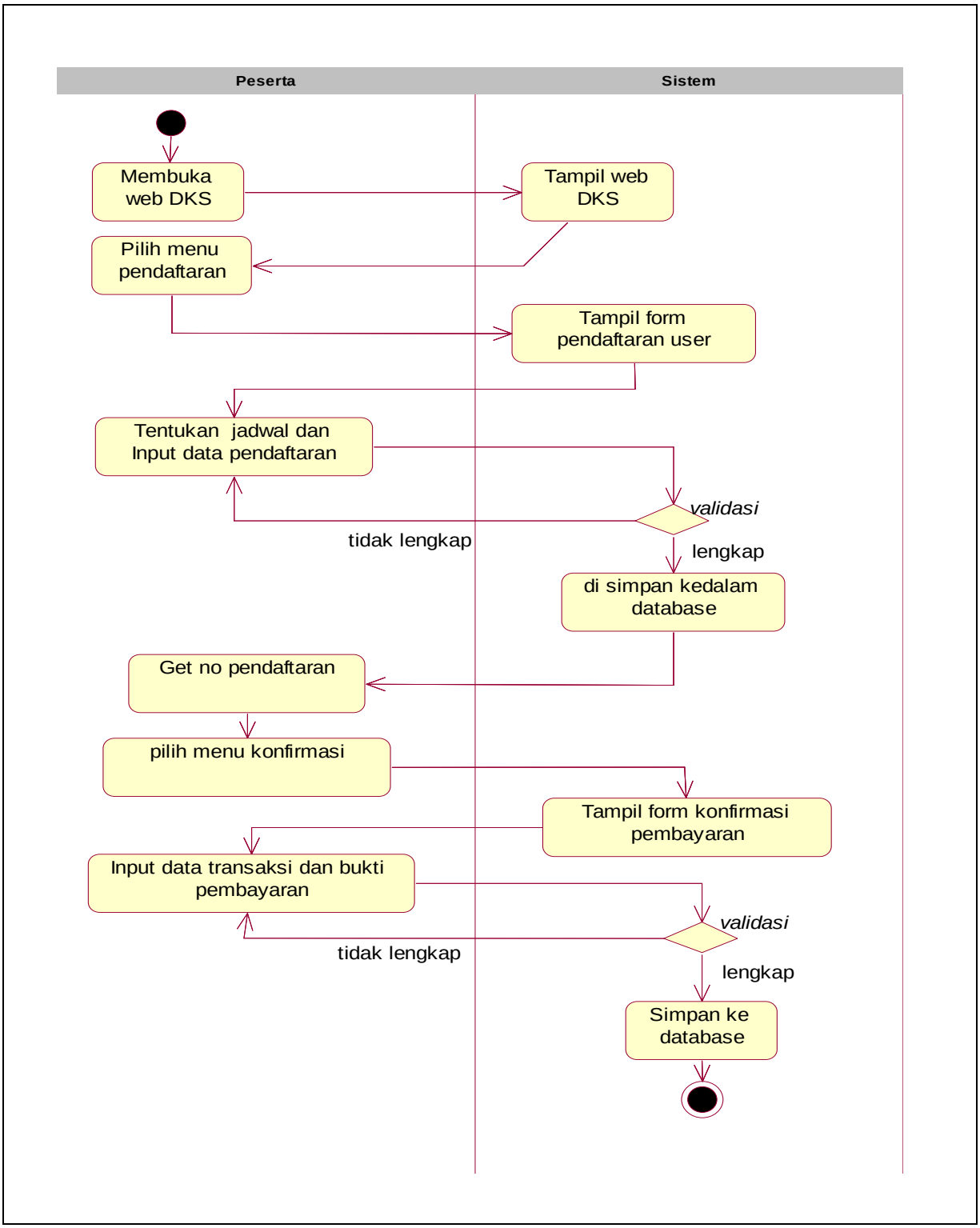
*username dan password	
	2. Verifikasi login
	3. Login sukses, masuk kedalam menu *user*/admin
4. Pilih menu *laporan*	
	5. Tampil menu *laporan*
6. Pilih *laporan nilai*	
	7. Tampil seluruh data paket dan jadwal peserta. *(*pilih sesuai paket dan jadwal)*
	8. Tampil nilai

4.2.3.2 Activity Diagram

Diagram aktifitas (*Activity diagram*) memodelkan aliran kerja atau *workflow* sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas dalm suatu proses.

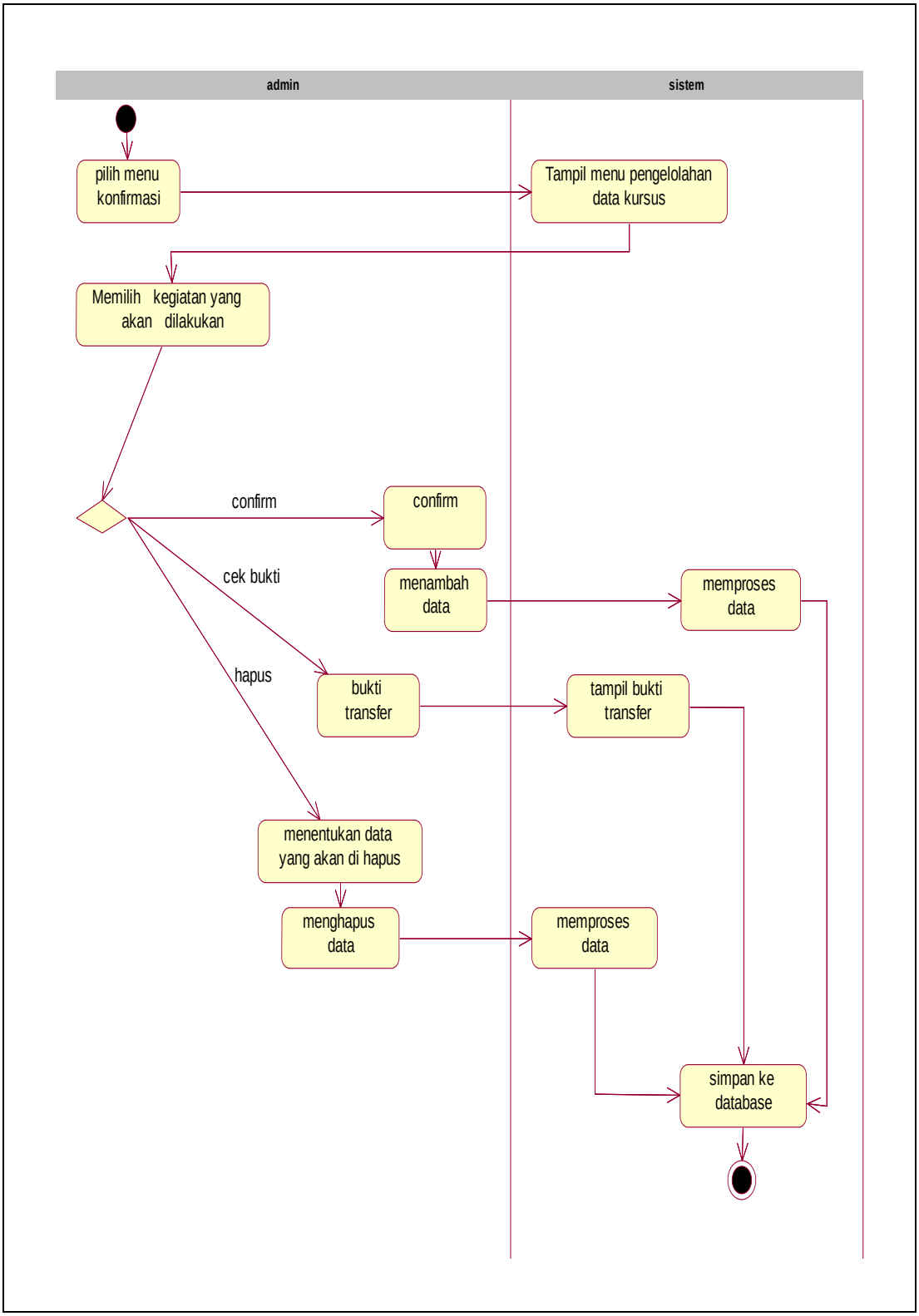
1. ***Activity Diagram*** **untuk proses pendaftaran**

A. Activity Diagram **pendaftaran untuk akses Peserta**



Gambar 4.4 ***Activity Diagram*** **pendaftaran untuk akses Peserta**

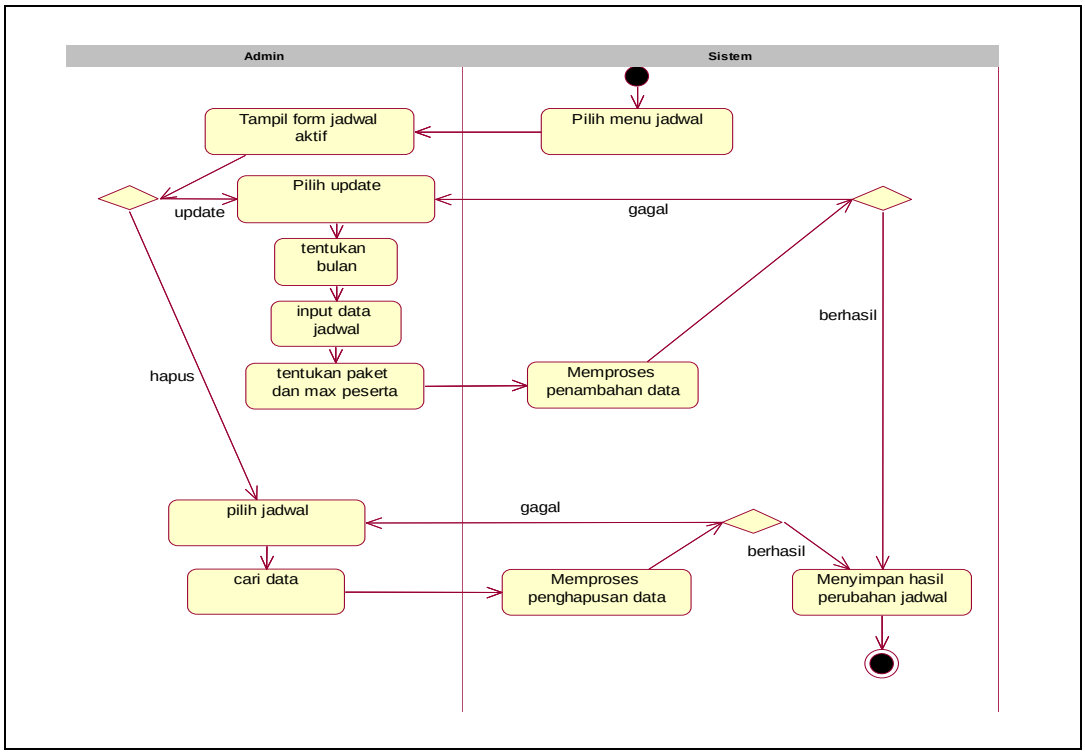
B. Activity Diagram pendaftaran untuk akses Admin



Gambar 4.5 *Activity Diagram* pendaftaran untuk akses Admin

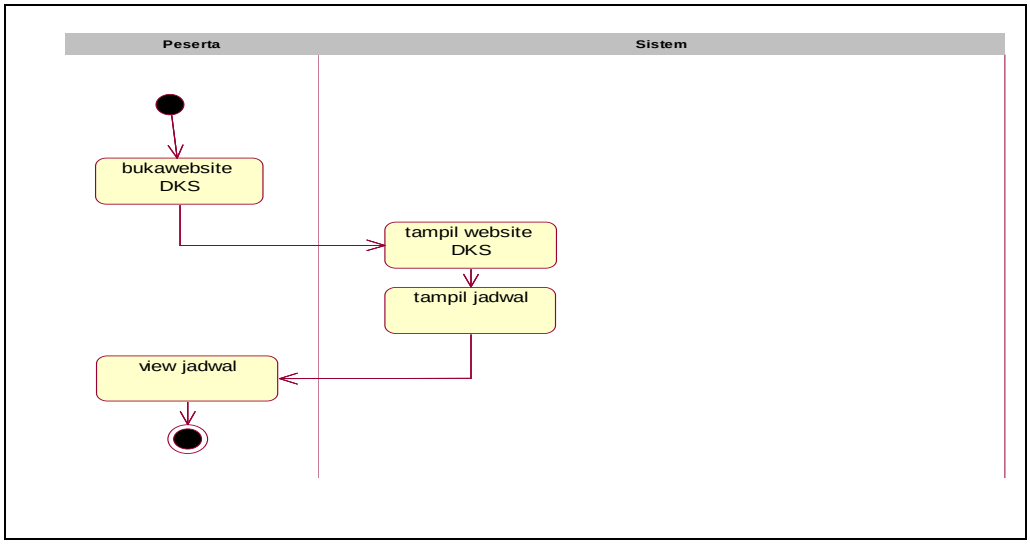
2. *Activity Diagram* untuk Penjadwalan

A. Activity Diagram penjadwalan untuk akses Admin



Gambar 4.6 *Activity Diagram* penjadwalan untuk akses Admin

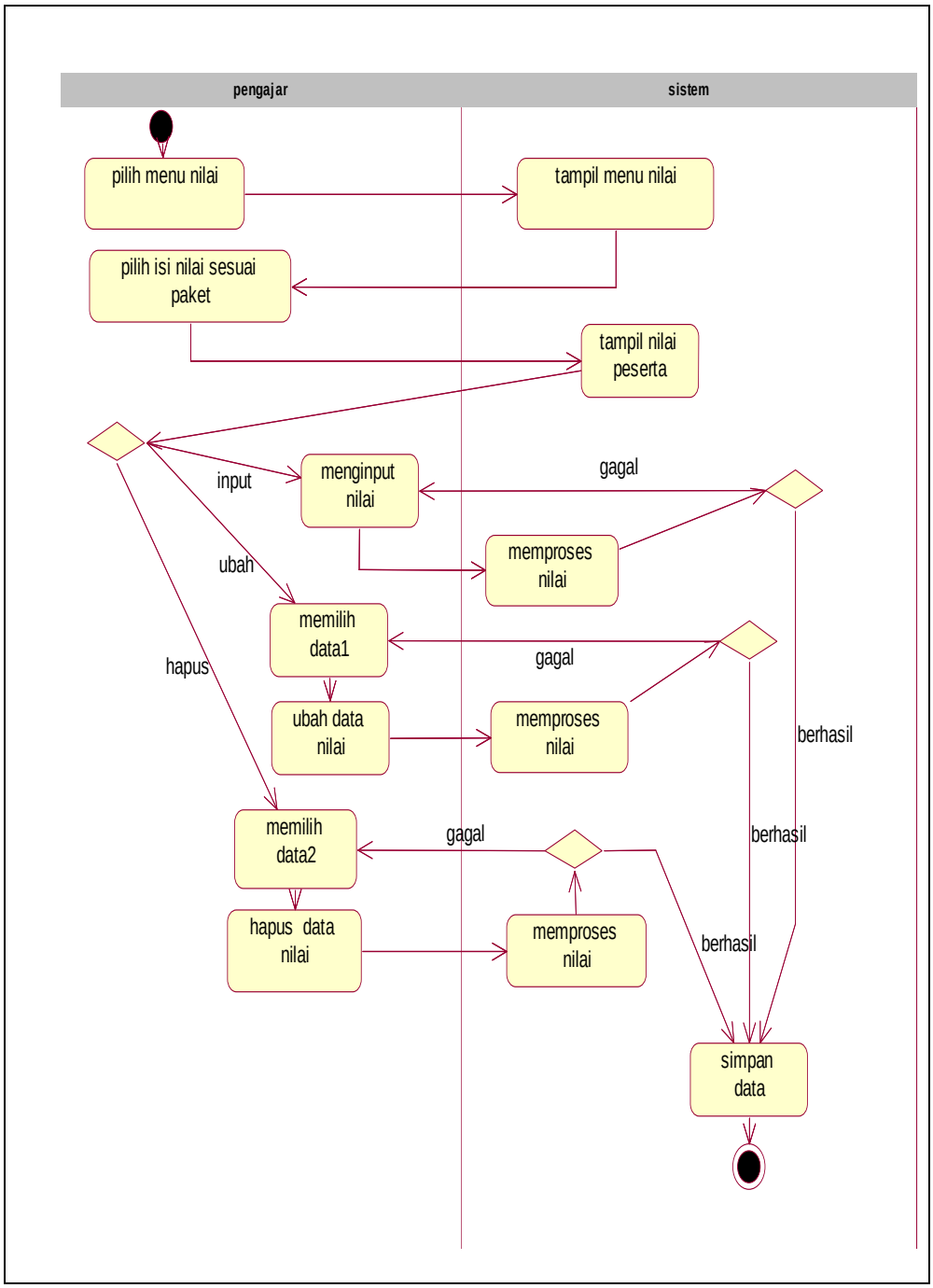
B. Activity Diagram penjadwalan untuk akses Peserta



Gambar 4.7 *Activity Diagram* penjadwalan untuk akses Peserta

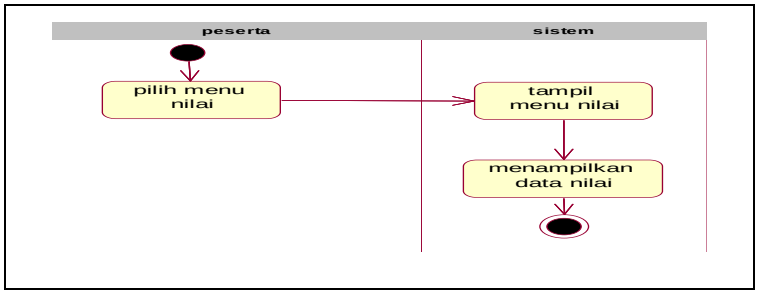
3. *Activity Diagram* untuk Penilaian

A. Activity Diagram penilaian untuk akses Pengajar



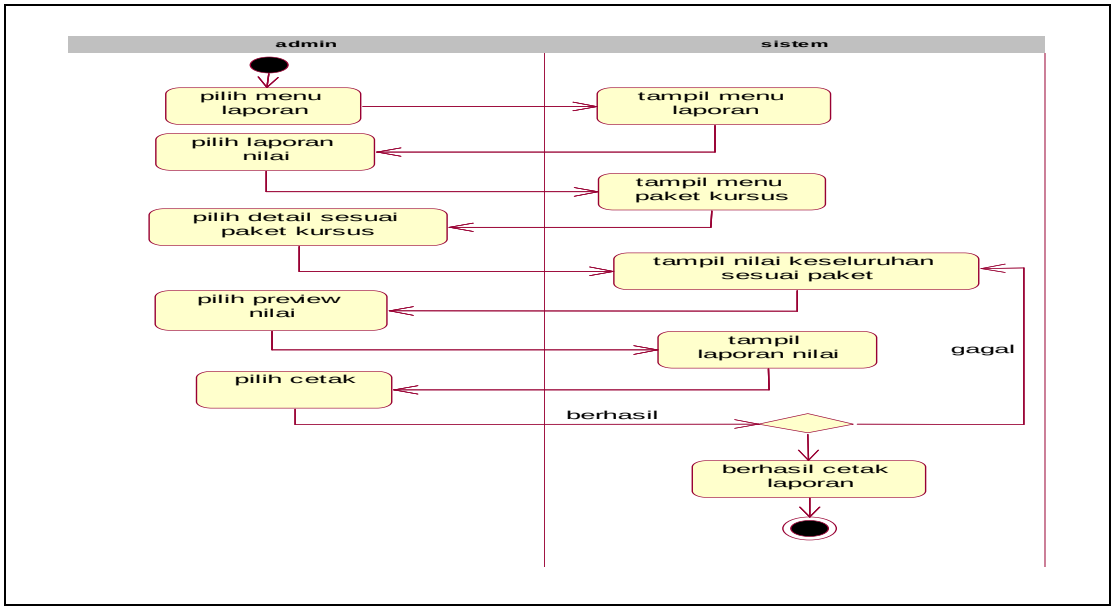
Gambar 4.8 *Activity Diagram* penilaian untuk akses Pengajar

B. *Activity Diagram* penilaian untuk akses Peserta



Gambar 4.9 *Activity Diagram* penilaian untuk akses Peserta

C. *Activity Diagram* penilaian untuk akses Admin

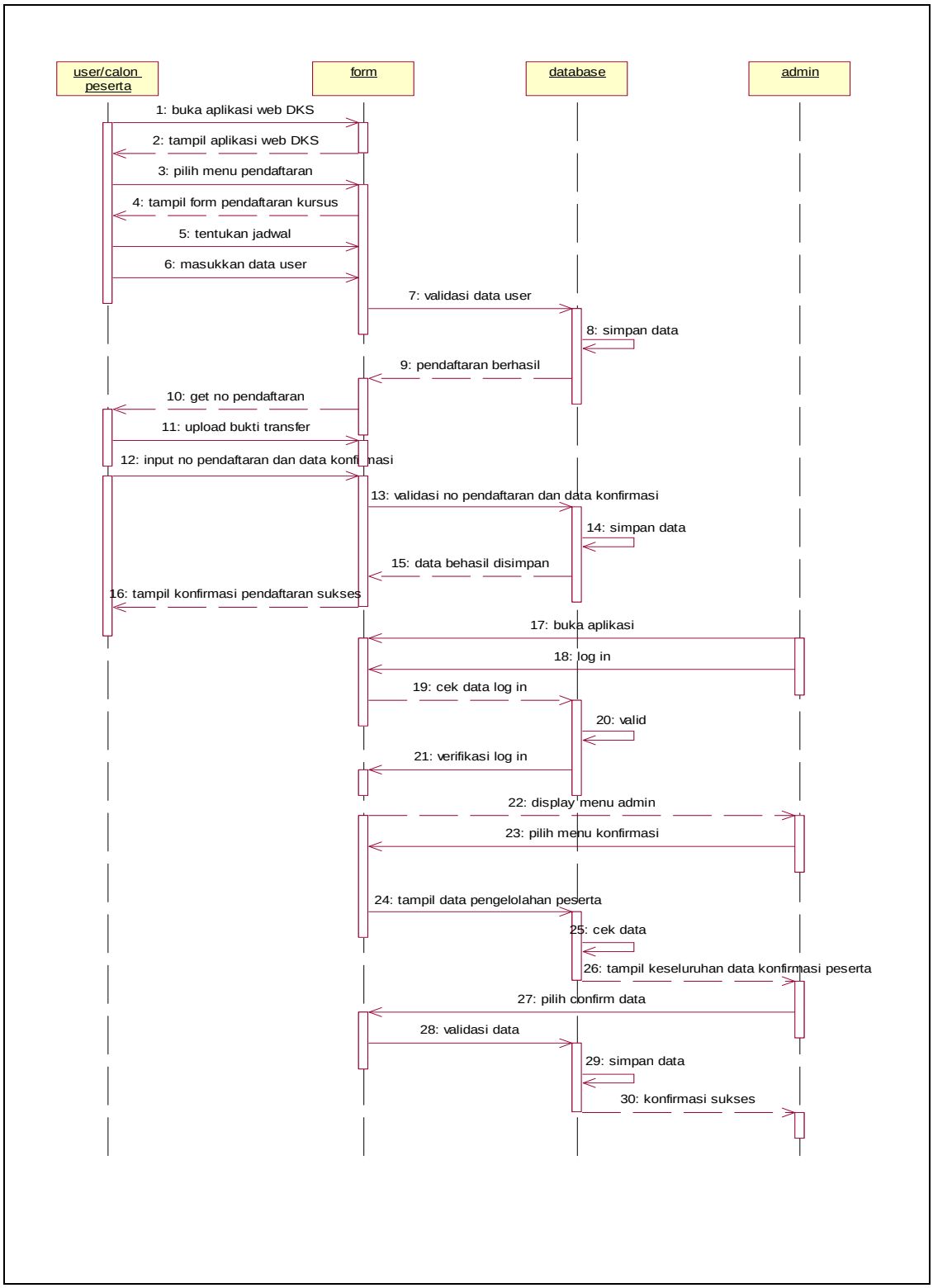


Gambar 4.10 *Activity Diagram* penilaian untuk akses Admin

4.2.3.3 Sequence Diagram

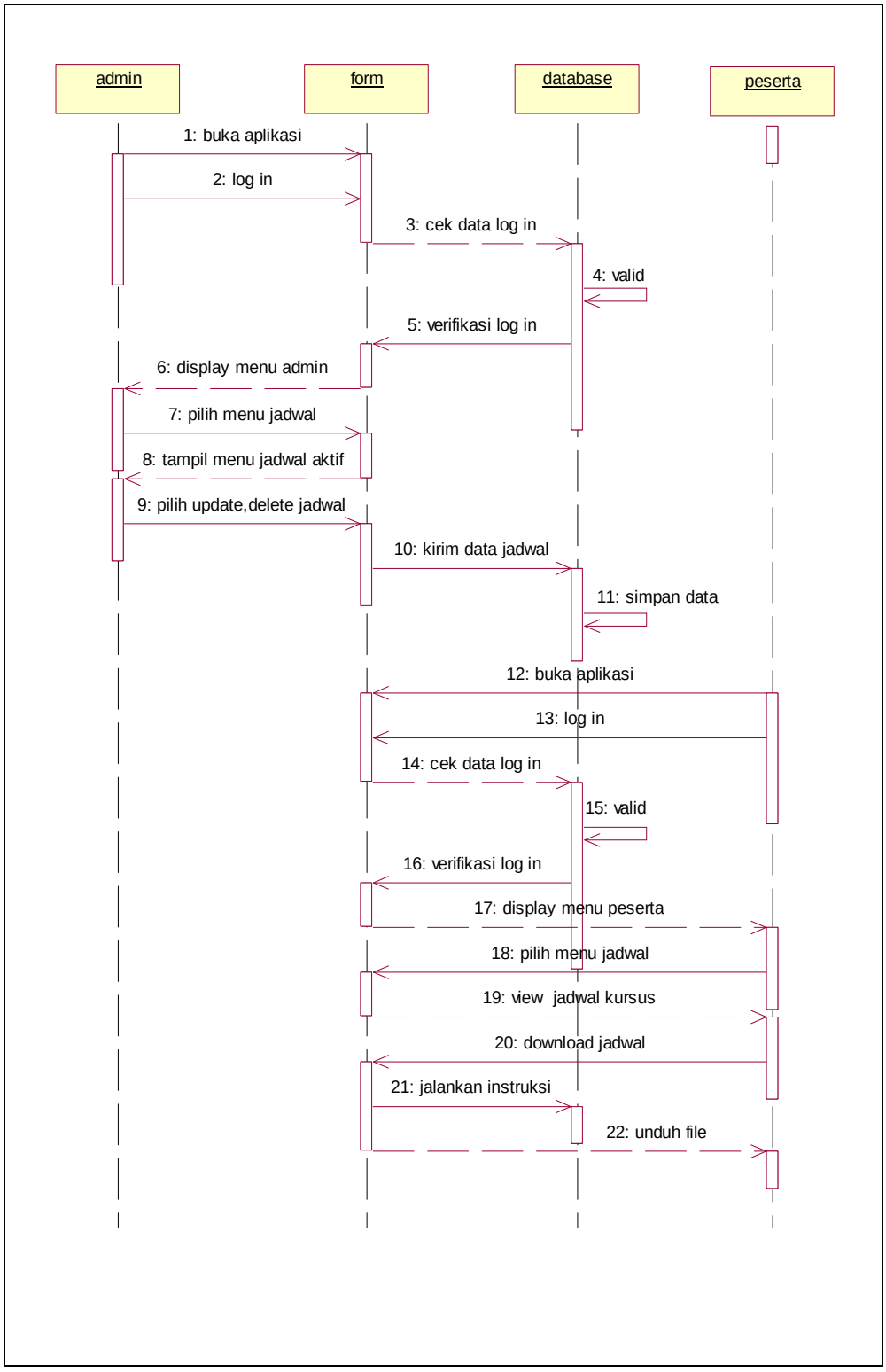
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

1. *Sequence* Diagram pendaftaran



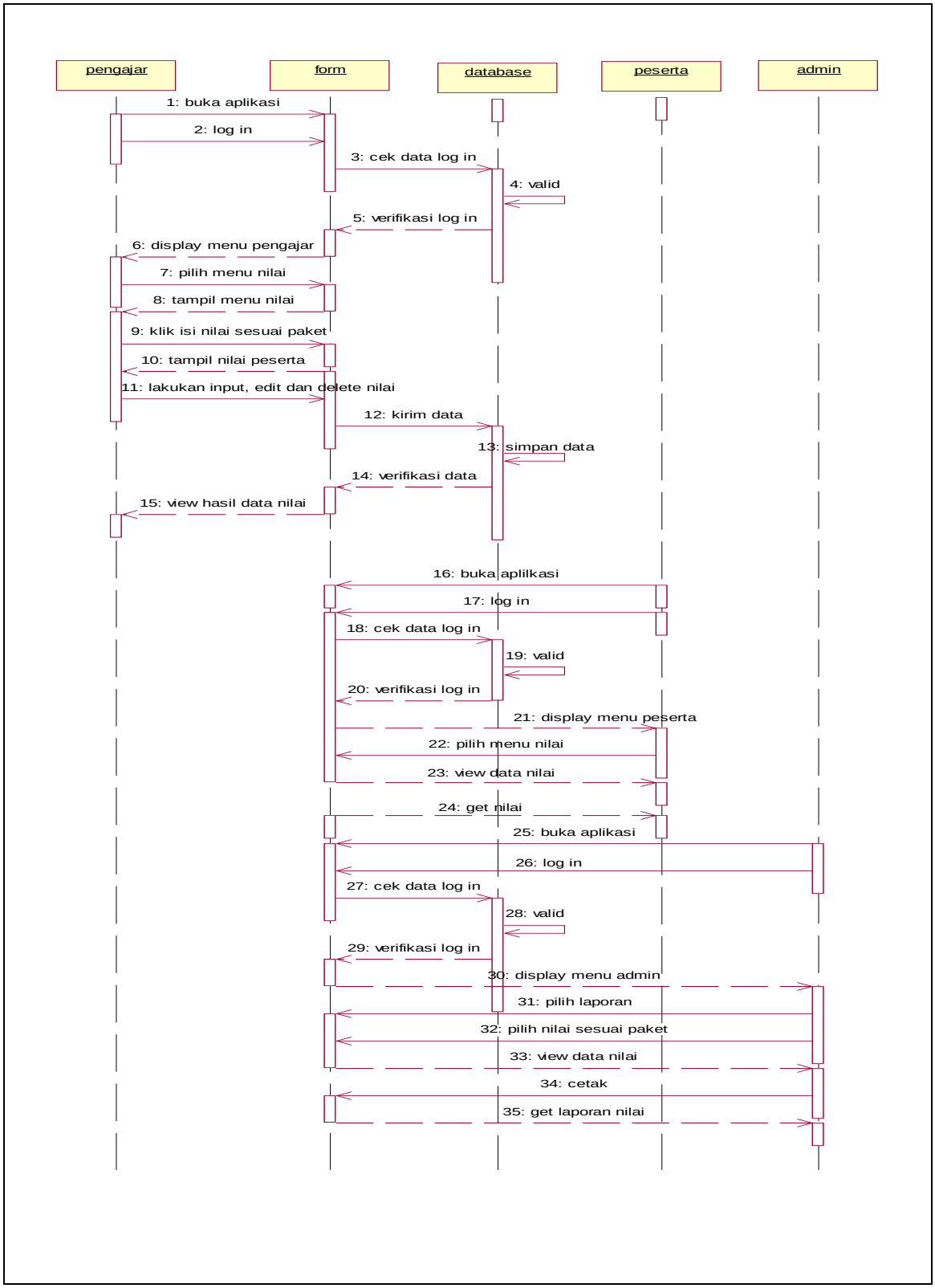
Gambar 4.11 *Sequence* Diagram pendaftaran

2. *Sequence* Diagram penjadwalan



Gambar 4.12 *Sequence* Diagram penjadwalan

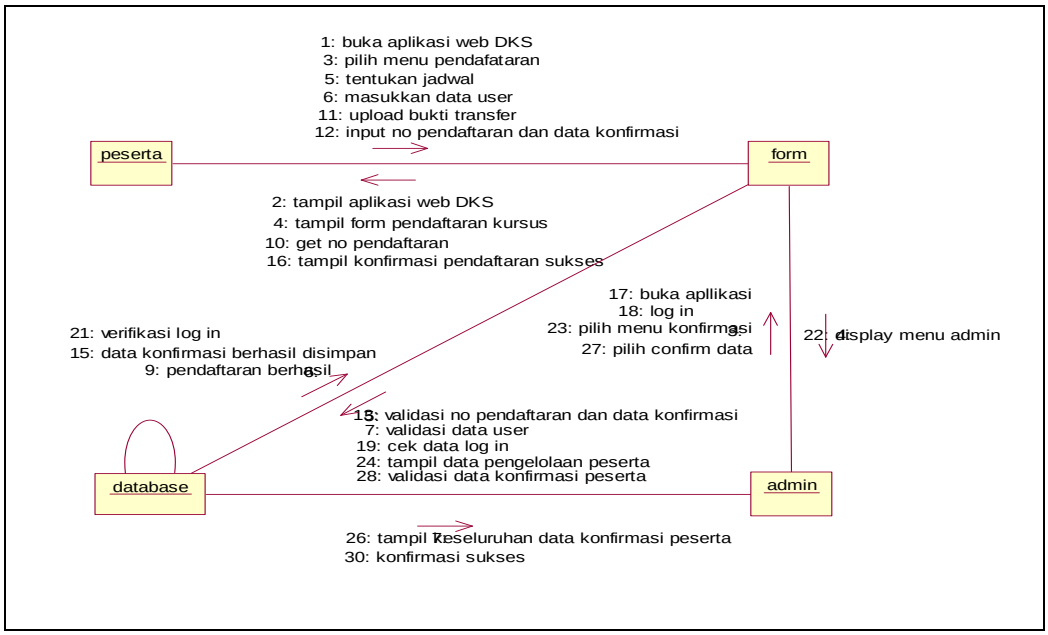
3. *Sequence* Diagram penilaian



Gambar 4.13 *Sequence* Diagram penilaian

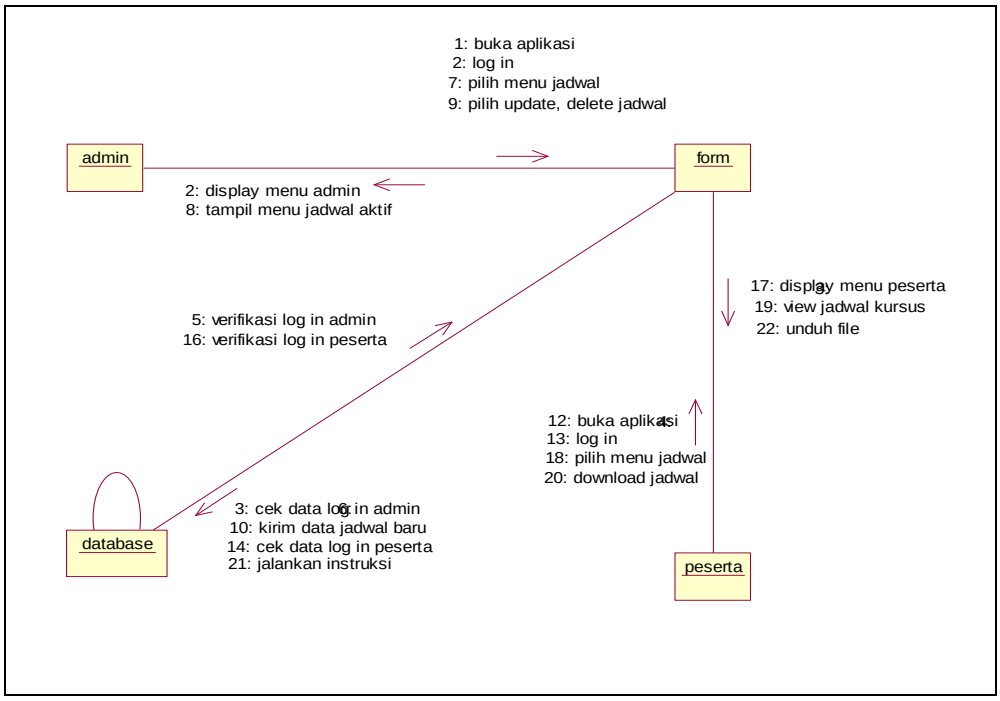
4.2.3.3 Collaboration Diagram

1. *Colaboration Diagram* Pendaftaran



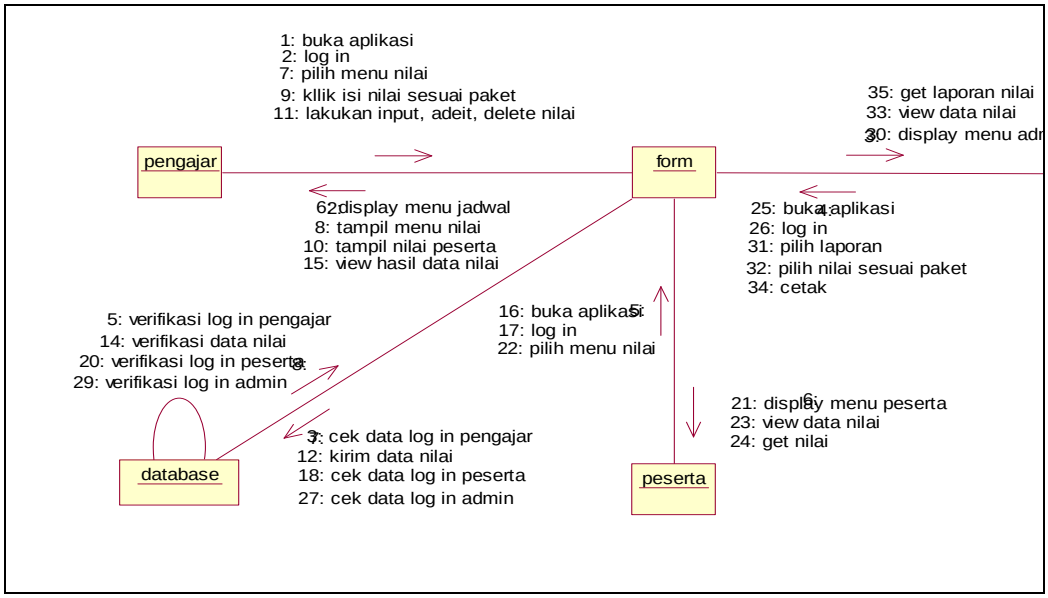
Gambar 4.14 *Colaboration Diagram* Pendaftaran

2. *Colaboration Diagram* Penjadwalan



Gambar 4.15 *Colaboration Diagram* Penjadwalan

3. *Colaboration Diagram* Penilaian

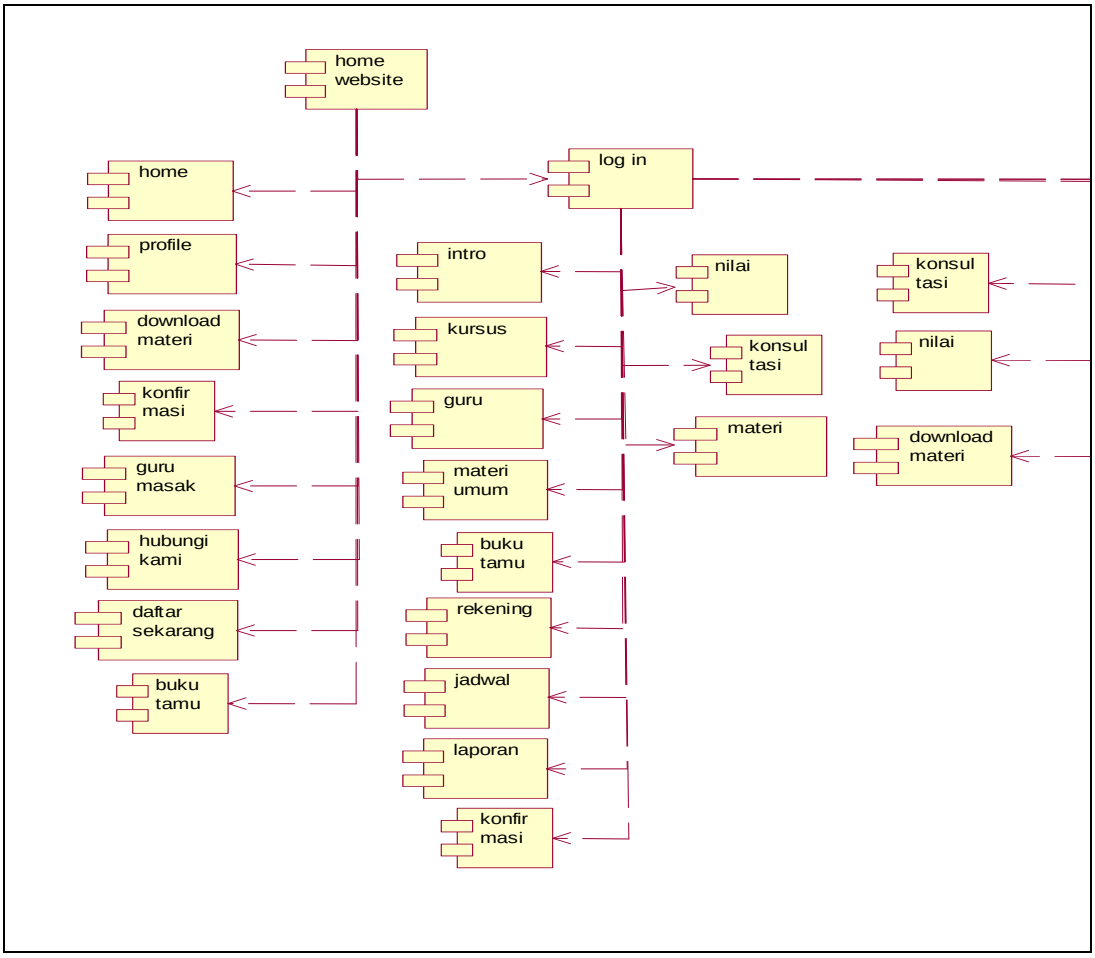


Gambar 4.16 *Colaboration Diagram* Penilaian

4.2.3.5 Component Diagram

Komponen perangkat lunak adalah bagian fisik dari sebuah sistem yang menetap di komputer. komponen merupakan implementasi software dari sebuah class.Komponen bisa berupa tabel, *file* data, *file* exe, file DLL, dokumen dan lain-lain.

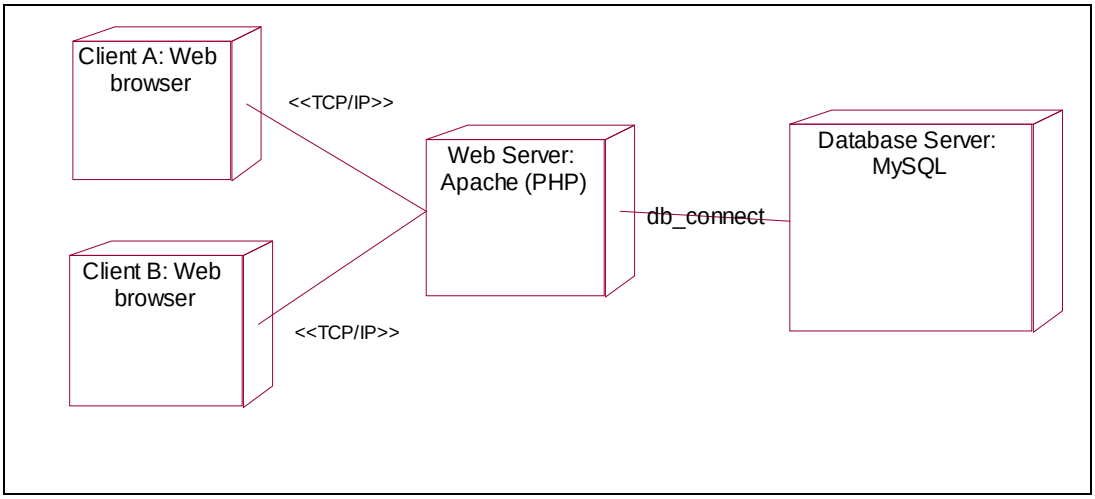
Berikut adalah *component diagram* yang menggambarkan struktur proses yang terdapat dalam program aplikasi Sistem Informasi Berbasis Web Penunjang Pengembangan pada Delima Kuliner Surabaya (DKS).



Gambar 4.17 Component Diagram Sistem Penunjang Pengembangan

4.2.3.6.1 Deployment Diagram

Deployment diagram menunjukkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian *hardware* yang digunakan untuk mengimplementasikan sebuah sistem dan keterhubungan antara komponen-komponen *hardware* tersebut. *Deployment diagram* dapat digunakan pada bagian-bagian awal proses perancangan sistem untuk mendokumentasikan arsitektur fisik sebuah sistem. Berikut Deployment diagram yang menggambarkan susunan fisik dan perangkat lunak dalam sistem:

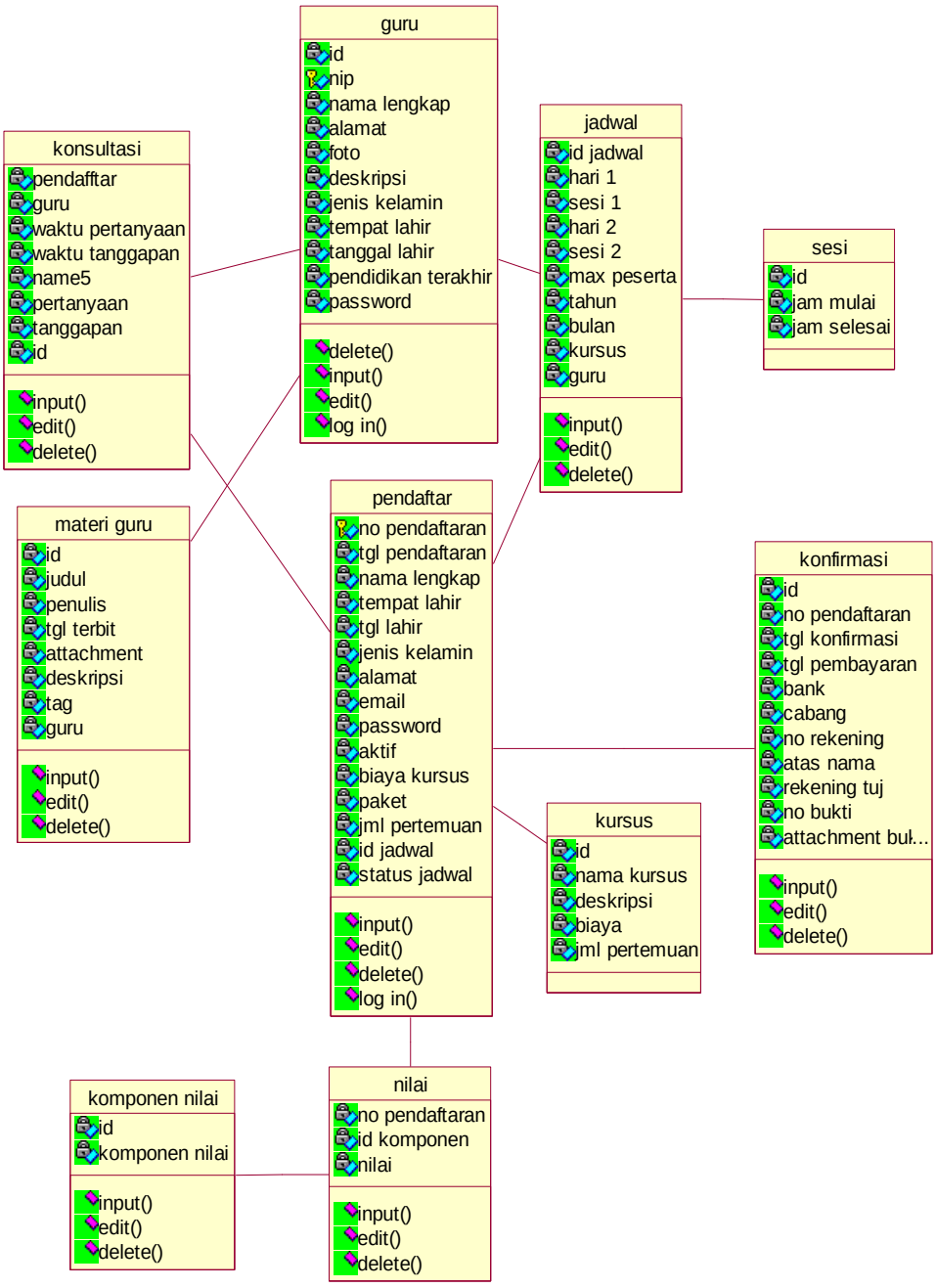


Gambar 4.18 Deployment Diagram Sistem Penunjang Pengembangan

4.2.3.6.2 Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah obyek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi obyek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan *object* beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lainlain.

Berikut adalah *Class Diagram* yang menggambarkan skema yang terdapat dalam *database* :



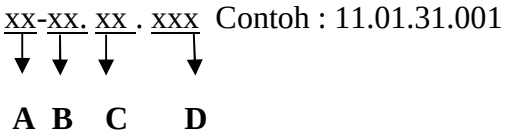
Gambar 4.19 Class Diagram Sistem pelatihan kuliner

Kodifikasi

Pengkodean merupakan proses untuk memudahkan dalam mengelompokkan data dan pemrosesannya. Selain itu pengkodean juga dapat membantu sistem informasi dalam mengidentifikasikan suatu objek, sehingga kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam mengidentifikasikan objek-objek tersebut dapat dihindarkan.

Pengkodean Nomor Pokok Murid (NPM)

Kode NPM terdiri dari 10 digit, lebih jelasnya adalah sebagai berikut :



Keterangan :

A : Tahun Ajaran/Masuk

B : Kode Bulan

01. januari

02. Februari, dst.

C : Kode Tanggal

D : Nomor urut pendaftaran

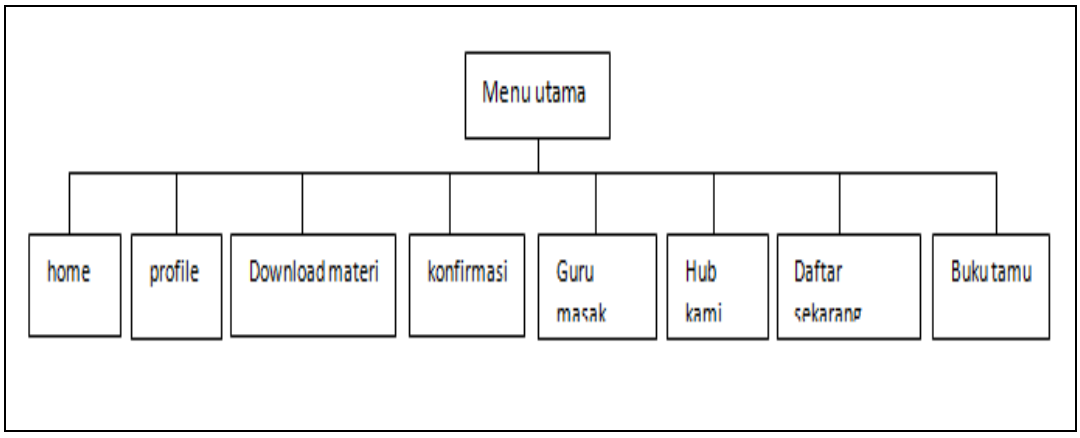
4.2.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan penggambaran tampilan yang digunakan secara langsung oleh pengguna, interaksi yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam sistem. Adapun dalam antar muka ini terdapat beberapa bagian yang harus dilakukan, yaitu dari mulai menentukan struktur menu yang ada dalam program, tampilan input dan output pada setiap fungsi yang telah ditentukan, diuraikan sebagai berikut

4.2.4.1 Struktur Menu

Struktur menu yang terdapat dalam perancangan ini dapat mengintegrasikan sebuah data dalam sistem dan disertai dengan intruksi yang ada pada pilihan menu. Sebenarnya struktur menu dibedakan berdasarkan hak akses yang dimiliki oleh masing - masing tipe *user*.

1. **Struktur Menu Tampilan Website**

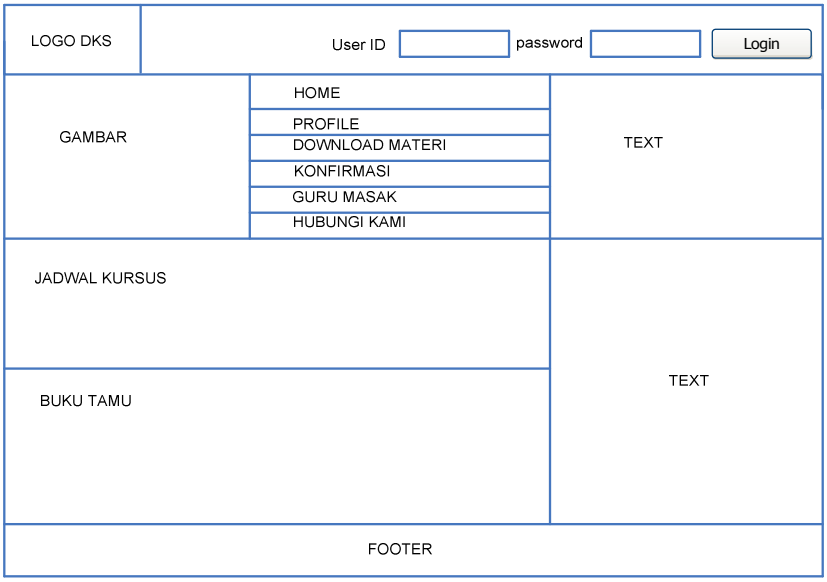


Gambar 4.20 Struktur Menu Umum

3.2.4.2 Perancangan Input

Perancangan input yaitu sebuah tampilan yang dirancang sebagai tempat untuk memasukan data-data yang diberikan oleh pengguna sistem (user), yang merupakan sumber untuk proses pengolahan yang akan menghasilkan sebuah informasi yang berguna bagi pengguna. Pengguna atau user dalam aplikasi dibagi ke dalam 3 tipe yaitu pengajar, peserta dan admin. Oleh karena itu berikut rancangan antar muka input secara umum berdasarkan tipe user.

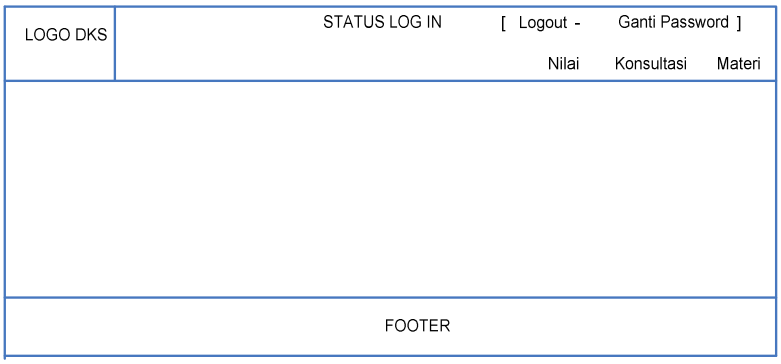
A. Halaman Login User



Gambar 4.21 Desain Login User

Desain halaman login user ini adalah halaman utama yang tampil ketika user membuka aplikasi pada alamat web yang ditentukan. Halaman ini meminta inputan username dan password, dilengkapi dengan tombol submit.

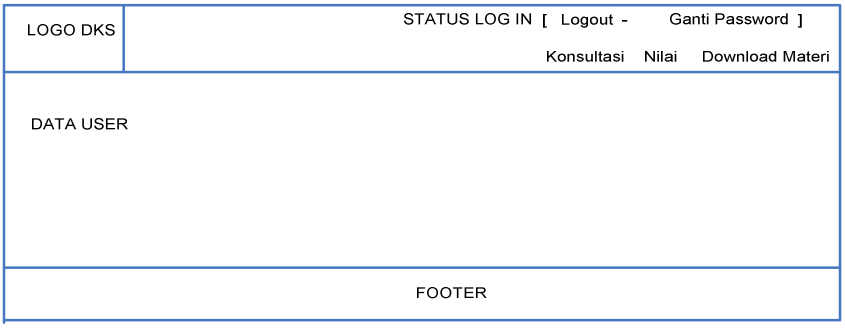
B. Halaman Input data untuk hak akses pengajar



Gambar 4.22 Desain input untuk hak akses pengajar

Desain rancangan upload materi, buku, input nilai dan menu diskusi, yang dilengkapi dengan textbox dimana field dalam pengisian disesuaikan dengan rancangan database, serta dilengkapi dengan tombol simpan untuk menjalankan instruksi inputing.

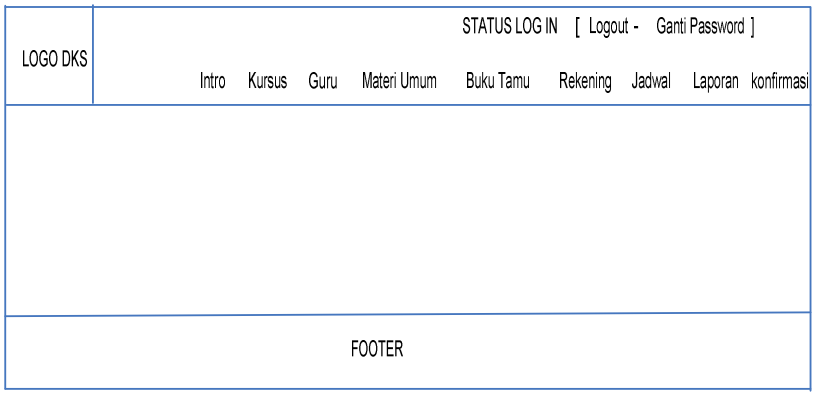
C. Halaman Input data untuk hak akses peserta



Gambar 4.23 Desain input untuk hak akses peserta

Desain halaman untuk input data pendaftaran, konfirmasi dan input diskusi yang dapat di akses oleh tipe user murid. Dilengkapi dengan textbox yang untuk inputing sesuai dengan database yang dibuat serta tombol simpan.

D. Halaman Input data untuk hak akses admin



Gambar 4.24 Desain input untuk hak akses administrator

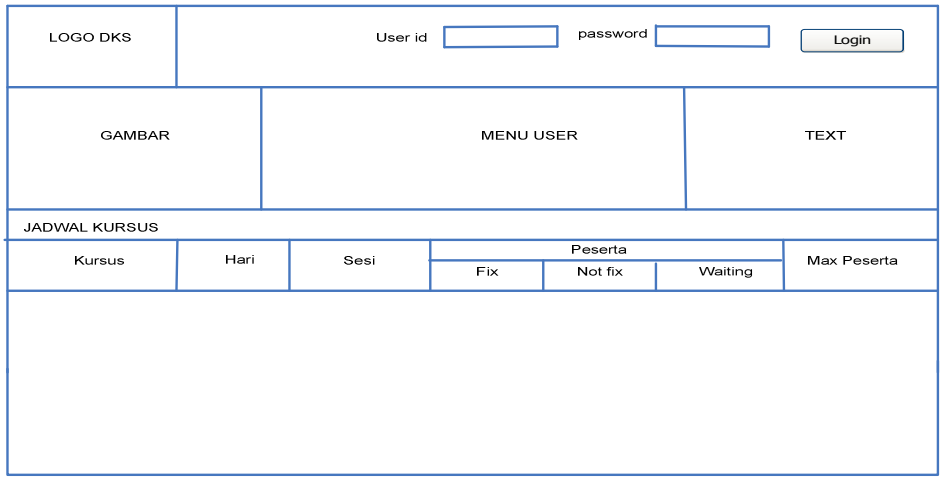
Desain halaman input data materi, jadwal, konfirmasi, laporan, event serta berita dilengkapi dengan textbox inputing sesuai dengan database yang dibuat dan tombol untuk menyimpan data.

3.2.4.3 Perancangan Output

Perancangan Output atau keluaran merupakan hasil dari pengolahan data yang diterima dari proses masukan data berupa informasi yang berguna bagi pengguna atau *user*. Adapun rancangan output dari sistem penunjang pengembangan ini adalah sebagai berikut :

A. Rancangan jadwal untuk peserta

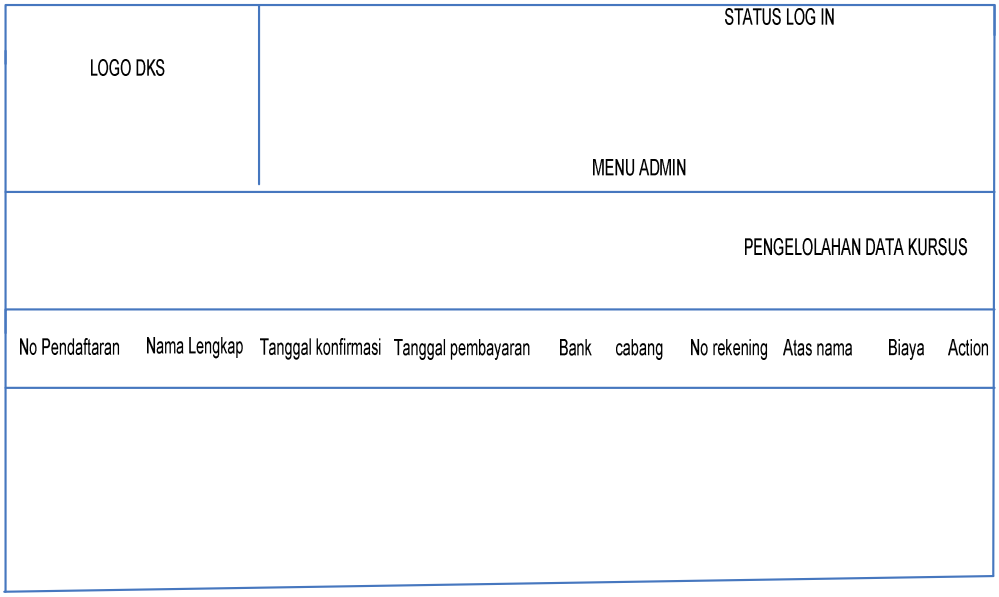
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa jadwal yang di akses untuk peserta dan kebutuhan informasi untuk calon peserta yang akan mendaftar. Dengan tahap membuka website DKS dan lihat halaman awal yang menampilkan jadwal pada bulan yang akan diikuti peserta.



Gambar 4.25 Rancangan jadwal untuk peserta

B. Rancangan konfirmasi untuk hak akses admin

Halaman tersebut digunakan untuk konfirmasi yang di akses admin dari pendaftaran peserta, didalamnya terdapat confirm bagi pserta yang melengkapi persyaratan pendaftaran dan hapus data peserta bagi yang tidak melakukan transaksi pembayaran. Tahap yang dilakukan adalah dengan log in terlebih dahulu dan pilih menu konfirmasi setelah itu tentukan peserta mana yang sudah melengkapi persyaratan dan akan dikonfirmasi. Dalam aplikasi sduah diberikan color berbeda agar lebih muda dalam menentukan peserta mana yang sudanh melakukan konfirmasi pembayaran dan peserta yang hanya melakukan pendaftaran tapi belum melakukan konfirmasi pembayaran.

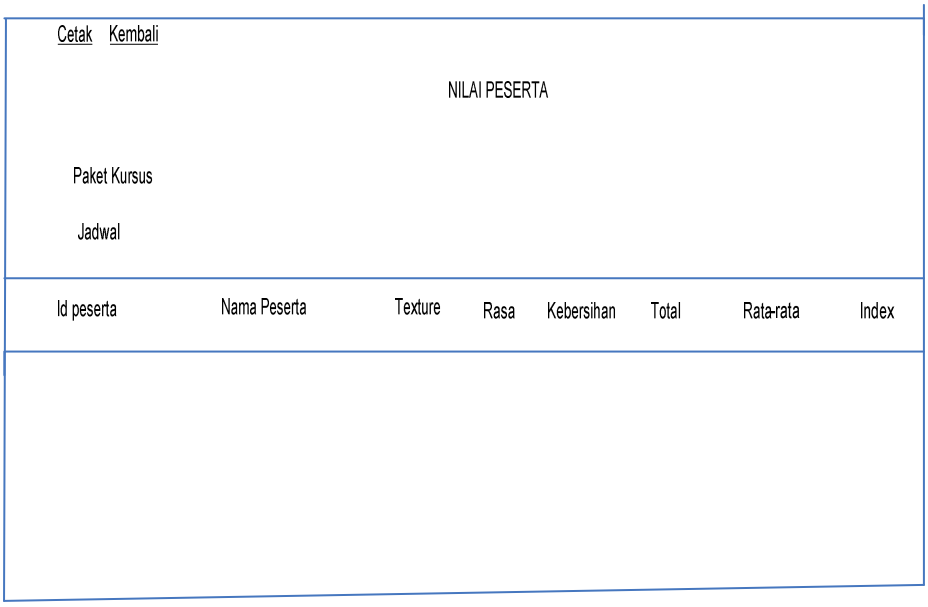


Gambar 4.26 Rancangan konfirmasi untuk hak akses admin

C. Rancangan laporan nilai untuk hak akses admin

Halaman tersebut digunakan untuk menampilkan laporan nilai peserta

berdasarkan pilihan kategori paket yang dipilih oleh peserta. Tahap awal adalah log in. Setelah itu membuka menu laporan, dan pilih laporan nilai & absensi. Kemudian tentukan jenis paket yang akan di lihat laporan nilainya, setelah itu jika nilai sudah terpenuhi dan muncul “sertifikat” maka sertifikat dapat langsung dicetak.



Gambar 4.27 Rancangan laporan nilai untuk hak akses admin



Gambar 4.28 Rancangan cetak tampilan sertifikat

D. Rancangan laporan absensi untuk hak akses admin

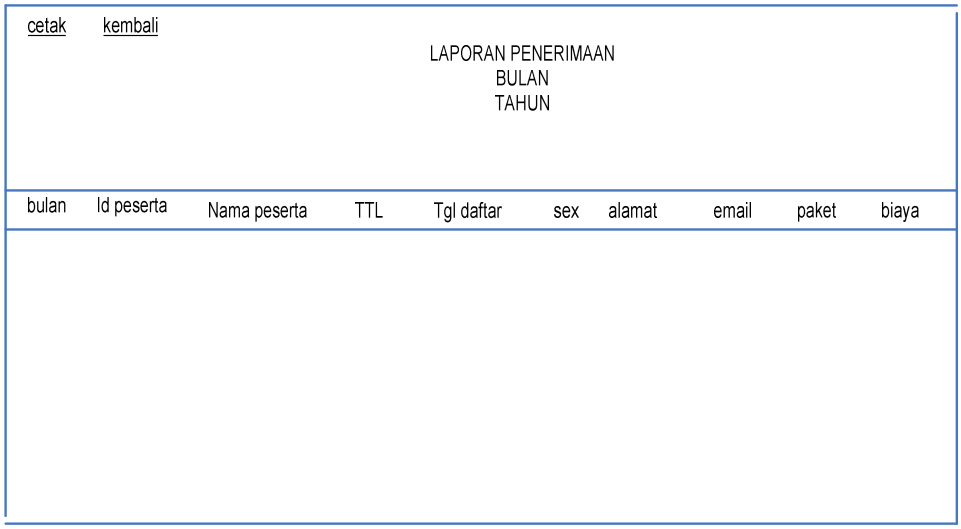
Halaman tersebut digunakan untuk menampilkan laporan absensi peserta berdasarkan pilihan kategori paket yang dipilih oleh peserta. Tahap awal log in. Setelah itu buka menu laporan nilai&absensi. Tentukan absensi dari paket mana yang akan di cetak laporannya.



Gambar 4.29 Rancangan laporan absensi untuk hak akses admin

E. Rancangan laporan penerimaan untuk hak akses admin

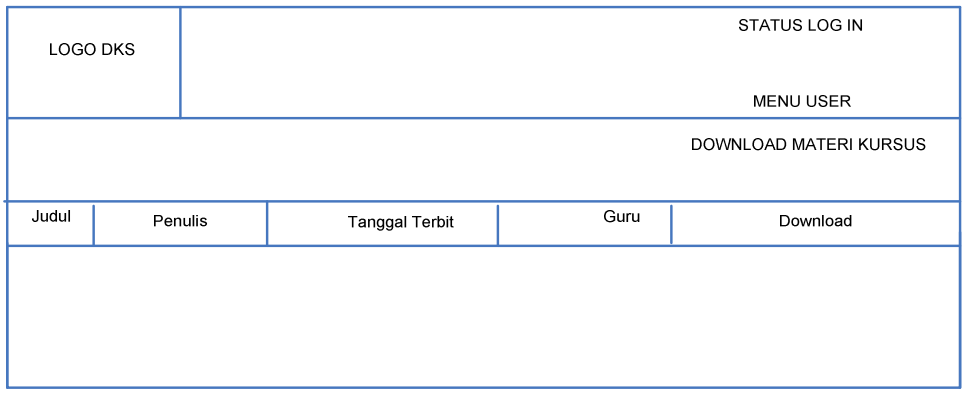
Halaman tersebut digunakan untuk menampilkan laporanpenerimaan pada DKS secara per bulan. Tahap awal log in. Setelah itu buka menu laporan penerimaan, tentukan laporan periode laporan penerimaan yang dibutuhkan.



Gambar 4.30 Rancangan laporan penerimaan untuk hak akses admin

F. Rancangan tampilan download materi untuk hak akses peserta

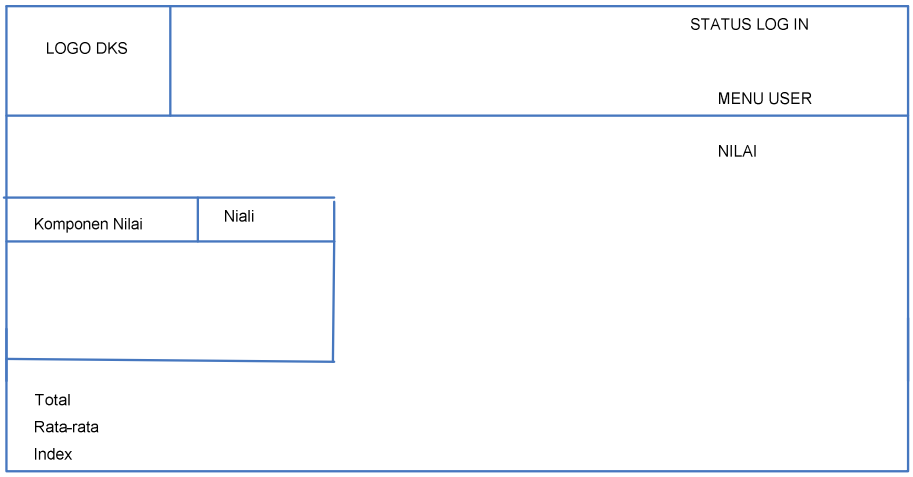
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa download materi yang diberikan pengajar dan dapat di download oleh peserta. Tahap awal log in. Setelah itu pilih menu download materi. Tentukan materi mana yang akan di downloan.



Gambar 4.31 Rancangan tampilan download materi untuk hak akses peserta

G. Rancangan tampilan nilai dan cetak sertifikat untuk hak akses peserta

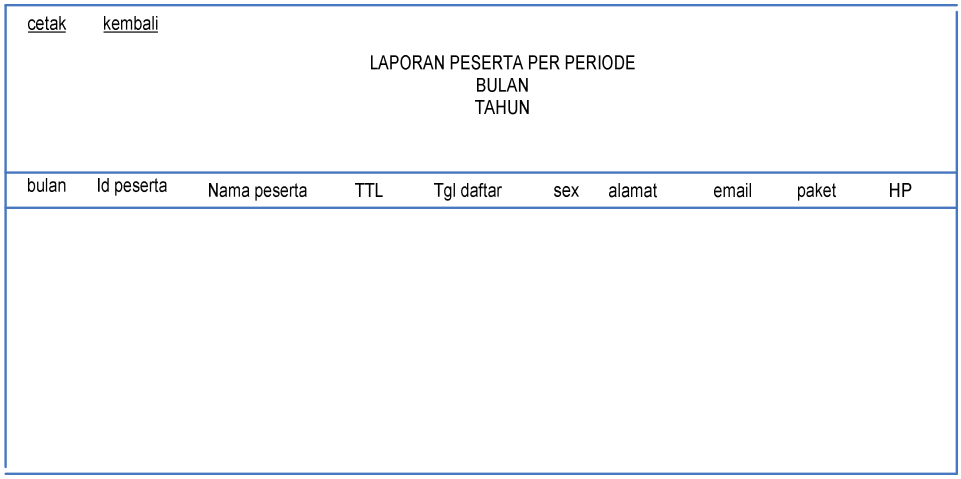
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa nilai yang diberikan pengajar untuk kebutuhan informasi peserta. Tahap awal log in. Setelah itu pilih menu nilai, dan nilai peserta yang bersangkutan akan tampil.



Gambar 4.32 Rancangan tampilan nilai untuk hak akses peserta

H. Rancangan laporan peserta per periode untuk hak akses admin

Halaman tersebut digunakan untuk menampilkan laporan peserta per periode pada DKS secara per bulan. Tahap awal log in, setelah itu pilih menu laporan. Pilih laporan peserta per periode, kemudian tentukan periode menurut laporan penerimaan yang akan di cetak.



Gambar 4.33 Rancangan tampilan laporan peserta per periode untuk hak akses peserta